MODE LOAD

Le mode LOAD permet de charger des données dans le S2000. Fondamentalement, ce seront des données d'échantillon et de programme et, si le processeur multieffet EB16 a été installé, des fichiers d'effets. Des Multi (c'est à dire des combinaisons de divers programmes pour réaliser une séquence multitimbrale, une superposition, un partage du clavier, etc.), peuvent aussi être stockés sur disquette et chargés. Le mode LOAD peut également servir à charger des systèmes d'exploitation (bien que ceci s'effectue plus facilement en allumant le S2000 avec une disquette dans le lecteur de disquette).

Que vous chargiez des données à partir d'une disquette, d'un disque dur, d'un CD-ROM, d'un disque Magnéto-Optique (MO) ou d'une cartouche amovible, les fonctions sont pratiquement identiques.

UTILISATION DE DISQUETTES

Malgré leur faible capacité de stockage, les disquettes demeurent toujours utiles. Elles le sont particulièrement pour utiliser des sons provenant d'autres utilisateurs d'échantillonneur Akai et sont un support relativement fiable pour la sauvegarde de données. Si vous possédez un disque dur et que vous vous procurez des sons sur disquette, il est très facile de les charger dans l'échantillonneur puis de les sauvegarder sur disque dur (voir SAVE pour des détails concernant la sauvegarde de sons).

Quand vous passez en mode LOAD, vous avez d'abord le choix entre charger des données à partir d'une disquette ou d'un disque dur, par ex. :



Si vous voulez charger des données à partir d'une disquette, appuyez sur F1. Cet écran sera affiché:



NOTE: *S'il n'y a pas de disquette dans le lecteur quand vous passez en mode LOAD, vous obtiendrez le message d'avertissement :*



Insérez une disquette, appuyez de nouveau sur LOAD et répétez le processus décrit ci-dessus.

Vous pouvez alors appuyer sur GO pour charger tout le contenu de la disquette, ou vous pouvez utiliser la touche PAGE h pour sélectionner d'autres options de chargement. Nous y reviendrons plus loin.

UTILISATION DE DISQUES DURS

Les disques durs[2] offrent une grande capacité de stockage et des temps de chargement rapide, ils sont par conséquent plus pratiques pour les grands volumes de données que nécessite l'enregistrement d'audio.

Charger des données à partir d'un disque dur est pratiquement identique au chargement à partir d'une disquette, mais avant d'y venir, voici quelques bases sur la façon dont le S2000 organise les données sur un disque dur.

2 Par "disque dur", nous entendons tout appareil relié par cordon SCSI tel que disque dur, CD-ROM, disque Magnéto-Optique (MO), cartouche amovible, etc..

SCSI, N° D'IDENTIFICATION SCSI, VOLUMES, PARTITIONS, ETC...

La plupart des disques sont des "appareils SCSI"[3]. SCSI (signifiant Small Computer System Interface) est un standard utilisé par les ordinateurs pour le stockage de données volumineuses sur disque dur, CD-ROM, etc. Il utilise une prise multibroche et peut transférer des données très rapidement (beaucoup plus vite qu'une disquette).

Il offre aussi une très grande capacité de stockage - alors qu'une disquette haute densité stocke environ 1,5 Moctets d'information (1 mégaoctet vaut 1 million d'octets), le S2000 peut utiliser des disques durs stockant jusqu'à 500 Moctets de données (c'est l'équivalent de plus de 300 disquettes).Comme les données audio échantillonnées occupent beaucoup de volume de stockage et comme les appareils SCSI sont beaucoup plus rapides qu'une disquette, des disques durs de grande capacité sont une manière très pratique de stocker et par conséquent de recharger votre travail.

Plusieurs appareils SCSI peuvent être utilisés ensemble en "chaîne" sur ce qui est appelé un bus SCSI et chaque appareil SCSI de la chaîne possède un numéro unique appelé numéro d'identification SCSI. La chaîne SCSI peut supporter huit appareils au maximum devant être numérotés uniquement de 0 à 7.

NOTE: *Chaque appareil SCSI de la chaîne pouvant contenir jusqu'à 500 Moctets, cela correspond à plus de 2 500 disquettes de données ! A l'aide d'un support amovible tel que cartouches Syquest ou disque MO, la capacité de stockage est pratiquement infinie !*

Il est essentiel que deux appareils de la chaîne SCSI ne partagent pas le même numéro d'identification SCSI sinon vous aurez des problèmes (les détails sont donnés plus loin dans ce manuel). Le numéro d'identification SCSI que le S2000 utilise par défaut est 5, donc, si vous utilisez un disque dur (ou CD-ROM, etc.), vous devez régler son numéro d'identification SCSI sur 5 (veuillez consulter le manuel d'utilisation de l'appareil pour savoir comment pratiquer) afin qu'il corresponde à celui du S2000. Cependant, ne vous inquiétez pas de ceci pour l'instant - vous n'êtes concerné par le réglage d'autres numéros d'identifications SCSI que si vous avez de nombreux appareils SCSI connectés - si vous avez juste un unique disque dur, réglez son numéro d'identification sur 5.

Un disque dur formaté pour le S2000 Akai est organisé en "volumes". Si vous avez utilisé un ordinateur, un volume du S2000 est équivalent à un dossier sur Macintosh™ ou un répertoire sur un PC, et c'est là que vous stockez vos programmes, échantillons, multis, etc. Idéalement, un volume devrait être organisé pour qu'il stocke des données pouvant être chargées de façon pratique dans la mémoire du S2000 - par exemple, un volume contiendra un jeu de programmes de cordes et leurs échantillons associés, un autre peut contenir un jeu de programmes de cuivre et leurs échantillons, tandis qu'un autre peut avoir un jeu de batterie et percussion. Un autre volume pourra contenir tous les programmes et échantillons contenus dans un multi, qui sera facilement chargé en une opération. Les volumes peuvent être nommés pour les reconnaître facilement.

De plus, le disque dur est divisé en "partitions" (voir le chapitre sur le formatage pour des renseignements complets sur l'arrangement des partitions). Une partition peut comprendre jusqu'à 128 volumes, et chaque volume peut stocker jusqu'à 510 "objets" (programmes, échantillons, multis, fichiers d'effets, etc.). En utilisant une combinaison de partitions et volumes, vous pouvez organiser votre sonothèque très efficacement. Par exemple, la PARTITION A pourra contenir tous vos sons orchestraux de cordes, cuivres, instruments à vent, percussions, etc., chacun stocké dans son propre volume. La PARTITION B contiendra tous vos sons de synthétiseur, chaque volume contenant des sous-divisions telles que basses synthé, cordes synthé, effets de synthé, etc., tandis que la PARTITION D contiendra tous vos sons de guitare acoustique, électrique, basses, etc., chacun ayant son propre volume. Selon la taille de votre disque dur, vous pouvez avoir plusieurs partitions et chacune peut contenir un maximum de 100 volumes.

---

[3] Certains disques durs (surtout pour PC ou les nouveaux Power Mac) utilisent un standard appelé IDE. Le S2000 Akai ne peut pas utiliser les appareils IDE mais uniquement les appareils SCSI.

Par exemple, la Partition A, contenant vos sons d'orchestre, pourrait être organisée comme ceci :

PARTITION: A				
VOLUME:	PROGRAMS:	SAMPLES:		
STRINGS 1				
	STRINGS 1	STR G1		
	STRINGS 2	STR G2		
	STEREO STR	STR G3		
	LAYER STR	STR G4		
		STR G5		
STR QUARTET				
	SMALL QUART	QUART C3		
	LARGE QUART	QUART C4		
	SOLO VIOLA	QUART C5		
	CELLO	QUART G5		
	STEREO QUART	SOLO CELL		
ORCH BRASS				
	FR HORNS	SOLO FRHRNC3	STEREO TRMP1	
	TUBA	SOLO FRHRNC4	STEREO TRMP2	
	BR SECTION	TUBA 1	LOW TROMB	
	SOFT TRUMP	TUBA 2	MED TROMB	
	SOLO TROMB	LOW TUBA	HI TROMB	
ORCH PERC				
	TYMP	TYMP C1	CELEST G4	BELL 3
	CELESTE	TYMP G1	CELEST G5	BELL 4
	GONG	TYMP C2	LONG GONG	XYL C3
	TUB BELLS	TYMP ROLL	BELL1	XYL C5
	XYLOPHONE	CELEST G3	BELL2	
WOODWIND 1				
	SOLO FLUTE	FLUTE G2	OBOE C3	OBOE G6
	WOODY FLUTE	FLUTE G3	OBOE G3	COR ANG 1
	OBOE	FLUTE G4	OBOE C4	COR ANG 2
	BASSOON	FLUTE G5	OBOE G4	COR ANG 3
	COR ANGLAIS	BREATH FLU	OBOE C5	
VOLUME 6				
	CLARINET	CLARINET C3	SOFT OBOE1	
	OBOE 2	CLARINET G4	SOFT OBOE 2	
SOLO STRINGS				
	SOLO VIOLN	VIOLN1 G3	VIOLA 2	SOL CELL
	SOL VIOLA	VIOLN1 G4	VIOLA 3	G3
	SOLO CELL	VIOLN1 G5	VIOLA 4	BASS C1
	CONTRBASS	VIOLN1 C6	SOL CELL G1	BASS C2
	PIZZ BASS	VIOLA 1	SOL CELL C2	PIZZ G2
				PIZZ C3

Vous pouvez nommer chaque volume si vous le souhaitez (dans l'exemple ci-dessus, le VOLUME 6 n'a pas été nommé et utilise donc le nom de volume par défaut). Chaque volume contient des programmes et leurs échantillons (samples) associés. Chaque volume peut aussi contenir des multis et des fichiers d'effets, etc. Une partition comprendra probablement beaucoup plus de volumes que ceux indiqués dans l'exemple ci-dessus, mais chaque partition peut être organisée comme ci-dessus, pour qu'il soit très facile de retrouver des sons.

Quand vous chargez des données à partir du disque dur, vous pouvez sélectionner la partition, puis sélectionner le volume que vous voulez charger. Vous pouvez charger le volume entier ou simplement les parties que vous souhaitez.

CHARGEMENT DE DONNÉES À PARTIR D'UNE DISQUETTE OU D'UN DISQUE DUR

Pour charger des sons à partir d'une disquette, appuyez sur LOAD. Vous obtenez cet écran :

```
DISK LOAD
FLOPPY        HDSK
```

***NOTE:** S'il n'y a pas de disquette dans le lecteur quand vous passez en mode LOAD, vous obtiendrez le message :*

```
NO DISK !
```

Insérez une disquette, appuyez de nouveau sur LOAD, et répétez le processus décrit ci-dessus.
Vous pouvez aussi obtenir le message :

```
UNKOWN FORMAT!
or unformatted?
```

Ceci indique que la disquette doit être formatée. Veuillez vous reporter au chapitre GLOBAL pour plus de renseignements sur le formatage des disquettes.

Pour charger quelque chose à partir de votre disque dur, appuyez sur LOAD. Vous obtiendrez cet écran :

```
DISK LOAD
FLOPPY        HDSK
```

Appuyez sur F2 - HDSK - pour sélectionner le disque dur. Vous obtiendrez cet écran :

```
Partition Volume
A:  BIG STRINGS1
```

Ceci affiche la partition et les nom et numéro du volume (dans ce cas, partition A, volume appelé BIG STRINGS1). Appuyez sur F1 et utilisez la molette intérieure DATA pour faire défiler les partitions. Appuyez sur F2 et utilisez la molette intérieure DATA pour faire défiler la liste des volumes.

***NOTE:** S'il y a un problème de branchement entre le S2000 et le disque dur (ou si le disque dur n'est pas allumé ou que les n° d'identification SCSI ne correspondent pas), vous obtiendrez le message :*

```
Hdisk not ready.
Waiting. .   SKIP
```

Ce message disparaîtra après un bref instant mais vous pouvez l'effacer en appuyant sur SKIP (F2).
Vous pouvez aussi obtenir ces messages.

```
Searching for
SCSI disk. . .
```

```
No SCSI disk
found!
```

Dans ce cas, vérifiez vos branchements ou numéros d'identification SCSI, etc..

Vous pouvez aussi recevoir le message :

```
UNKOWN FORMAT!
or unformatted?
```

Ceci indique que le disque dur doit être formaté. Veuillez vous reporter au chapitre concernant les pages GLOBAL pour plus d'informations sur le formatage des disques durs.

A partir de maintenant, que vous chargiez des données à partir d'une disquette ou d'un disque dur (ou CD-ROM, etc.), le processus est exactement le même et par conséquent les deux méthodes sont expliquées conjointement.

CHARGEMENT D'UN VOLUME ENTIER

Après avoir sélectionné FLOPPY ou HDSK, vous obtenez ces écrans :

```
FL LOAD  Ent vol
              GO
```

```
HD LOAD  Ent vol
              GO
```

FL LOAD est l'abréviation de FLOPPY LOAD et HD LOAD est l'abréviation de HARD DISK LOAD. ENT VOL indique que vous chargerez le volume entier (c'est à dire le contenu entier de la disquette ou le volume du disque dur sélectionné). Ceci comprendra les échantillons, programmes et tous les multis ou fichiers d'effets qui peuvent se trouver sur le disque. Appuyez sur F2 pour faire démarrer le processus de chargement et vous obtiendrez ce message :

```
Clear mem first?
CLEAR       LOAD
```

Il vous est demandé si vous voulez effacer tout ce qui se trouve en mémoire et remplacer le contenu de cette disquette/de ce volume de disque dur, ou simplement ajouter le contenu de cette disquette/de ce volume de disque dur à ce qui est en mémoire.

Si vous désirez effacer la mémoire, appuyez sur F1 - CLEAR ; si vous voulez ajouter le contenu de ce disque aux sons en mémoire, appuyez sur F2 - GO.

Au fur et à mesure de leur chargement à partir du disque, l'écran LCD affiche le nom des objets qu'il charge :

```
Loading sample..
    AMBIENT SNAR
```

Après un bref instant (la durée exacte dépend du nombre et de la taille des échantillons), les données seront chargées et vous devrez appuyer sur SINGLE ou MULTI pour jouer ces programmes.

Ainsi, pour récapituler

Pour charger une disquette entière, appuyez sur LOAD, F1 (FLOPPY), F2 (GO), puis finalement sur F1 (CLEAR) ou F2 (LOAD).

Pour charger un volume d'un disque dur, appuyez sur LOAD, F2 (HDSK), F2 (G0), puis finalement sur F1 (CLEAR) ou F2 (LOAD).

Une fois les sons chargés, appuyez sur SINGLE ou MULTI pour entendre ces sons.

CHARGEMENT D'OBJETS CHOISIS À PARTIR D'UN DISQUE

Bien entendu, si vous n'avez pas besoin de charger le contenu entier de la disquette ou du volume d'un disque dur - vous pouvez ne charger qu'un seul programme et ses échantillons pour les ajouter à un multi ou peut-être ne charger qu'un seul échantillon pour l'ajouter à un programme. Si la carte d'effets a été installée, vous pouvez avoir besoin de charger le fichier d'effets depuis une autre disquette ou un volume de disque dur pour l'utiliser avec les programmes et/ou multi que vous venez de charger. Cette possibilité existe sur le S2000 grâce à une gestion très souple du disque.

CHARGEMENT D'UN MULTI

Vous pouvez aussi charger un multi plus ses programmes et leurs échantillons associés. Si la carte d'effets a été installée, les effets associés au multi seront également chargés. Pour charger un multi de cette façon, appuyez sur PAGE h jusqu'à ce que vous voyiez cet écran :

```
FL LOAD    Multi
BACK TRACK3   GO
```

```
HD LOAD    Multi
BACK TRACK3   GO
```

Ici, l'écran vous informe que vous allez charger un multi appelé BACK TRACK3. Comme d'habitude, utilisez la molette intérieure DATA pour sélectionner le multi que vous désirez

charger et appuyez sur GO pour le charger. Vous recevrez le message habituel CLEAR MEM FIRST ? auquel vous répondrez de façon appropriée.

NOTE: *Alors qu'il est possible de stocker plusieurs multis sur un disque, un seul multi à la fois peut résider en mémoire. Si vous sélectionnez un multi que vous chargez, puis que vous en sélectionnez un autre que vous chargez, le premier multi chargé sera remplacé par le second.*

CHARGER SEULEMENT LES PROGRAMMES ET LEURS ÉCHANTILLONS

Pour charger uniquement les programmes et leurs échantillons (et ignorer les multis ou fichiers d'effets), appuyez sur PAGE h jusqu'à ce que vous obteniez cette page :

```
FL LOAD  All P+S      HD LOAD  All P+S
              GO                    GO
```

ALL P+S, bien entendu, est une abréviation de ALL PROGRAMS & SAMPLES. Appuyez sur F1 pour démarrer le processus de chargement et vous obtiendrez le message suivant:

```
Clear mem first?
CLEAR       LOAD
```

Comme ci-dessus, vous devez appuyer sur CLEAR si vous désirez effacer complètement la mémoire ou sur LOAD pour ajouter ces programmes et échantillons aux sons existants. Comme avant, les noms des échantillons et programmes à charger seront affichés.

CHARGER DES PROGRAMMES PARTICULIERS ET LEURS ÉCHANTILLONS

Particulièrement quand vous constituez un MULTI, il est plus simple de charger uniquement un seul programme et ses échantillons associés. Pour ceci, appuyez sur PAGE h jusqu'à ce que vous obteniez cet écran :

```
FL LOAD  Ind P+S      HD LOAD  Ind P+S
BIG STRINGS1  GO      BIG STRINGS1  GO
```

IND P+S est une abréviation de INDIVIDUAL PROGRAMS & SAMPLES et ce choix vous permet de prendre un programme et de le charger avec ses échantillons associés. Le programme que vous voulez charger peut être sélectionné à l'aide de la molette intérieure DATA. Quand vous la tournez, vous faites défiler les programmes contenus sur la disquette ou dans le volume du disque dur sélectionné. Quand vous avez choisi celui que vous désirez, appuyez sur GO. Comme d'habitude, vous recevrez le message CLEAR ou LOAD. Si vous démarrez à partir de rien, CLEAR sera probablement le mieux mais, si vous constituez un multi à partir de différents programmes se trouvant sur différentes disquettes/volumes de disque dur, vous devez appuyer sur LOAD pour ajouter le programme à ceux déjà en mémoire. Les programmes sélectionnés et les échantillons associés seront chargés.

NOTE: *Pour constituer des multis, cette option de chargement est la plus utile car vous pouvez sélectionner les programmes que vous souhaitez utiliser. Bien entendu, vous pouvez charger le volume entier si vous le désirez, mais ceci remplira sans utilité la mémoire de l'échantillonneur et vous devrez ensuite supprimer des programmes et échantillons afin de faire de la place pour les autres programmes à charger.*

CHARGER SEULEMENT DES PROGRAMMES

Pour charger uniquement les programmes et ignorer tous les échantillons, multis et fichiers d'effets, appuyez sur PAGE h jusqu'à ce que vous obteniez cet écran :

```
FL LOAD  All Prg      HD LOAD  All Prg
              GO                    GO
```

Comme ci-dessus, appuyez sur GO pour démarrer le processus, puis sur CLEAR (F1), ou LOAD (F2) selon que vous souhaitez effacer la mémoire ou non.

CHARGER SEULEMENT DES ÉCHANTILLONS

Pour charger uniquement des échantillons et ignorer les programmes, multis et fichiers d'effets, appuyez sur PAGE h jusqu'à ce que vous obteniez cet écran :




```
HD LOAD  All smP
              GO
```

Comme décrit ci-dessus, appuyez sur GO pour démarrer le processus puis sur CLEAR (F1) ou LOAD (F2) selon que vous souhaitez effacer les sons en mémoire ou non.

CHARGER DES OBJETS INDIVIDUELS

Parfois, vous aurez besoin de charger des échantillons ou programmes individuels. Bien qu'il semble un peu étrange de vouloir charger un programme sans ses échantillons associés, il est souvent utile de charger un programme vide et d'utiliser celui-ci comme base d'un nouveau programme (par exemple, beaucoup de gens utilisent les mêmes programmes de batterie encore et encore, et y placent simplement de nouveaux échantillons, les sauvegardent avec un nouveau nom et, voici un nouveau programme de batterie sans avoir à en créer un à partir de rien !).

De même, si vous avez un programme de batterie en mémoire et que vous désirez remplacer la caisse claire (ou en ajouter une nouvelle), la possibilité de charger un échantillon unique est extrêmement pratique.

Pour charger un échantillon ou programme individuel, appuyez sur PAGE h jusqu'à ce que vous obteniez cet écran :

```
FL LOAD Item  P1      HD LOAD Item  P1
BIG STRINGS1  GO      BIG STRINGS1  GO
```

Ici, l'écran indique que vous sélectionnez un objet (son) individuel. Le nom de l'objet est affiché sur la ligne inférieure de l'écran et vous devez utiliser la molette intérieure DATA pour faire défiler les objets jusqu'à ce que vous trouviez celui que vous désirez charger. Quand vous les faites défiler, vous verrez P9, S9, P1, S1, P3, ou S3 dans l'angle droit supérieur de l'écran. Ces abréviations signifient ce qui suit :

P1	C'est un programme S1000 ou S1100 (comme dans l'exemple ci-dessus)
S1	C'est un échantillon S1000 ou S1100
P3	C'est un programme S2800, S3000, S3200, S3000XL ou S3200XL
S3	C'est un échantillon S2800, S3000, S3200, S3000XL ou S3200XL

Vous verrez aussi M (MULTI) ou X (EFFECT) qui peuvent également être chargés individuellement.

Lorsque vous êtes arrivé à l'objet que vous désirez charger, comme toujours, appuyez sur GO et répondez en conséquence au message CLEAR/LOAD en appuyant sur la touche F1 ou F2 appropriée.

CHARGER UN SYSTÈME D'EXPLOITATION

Bien qu'il soit préférable de charger un système d'exploitation avec une disquette O/S présente dans le lecteur de disquette lors de la mise sous tension[4], vous pouvez parfois avoir besoin de charger manuellement un nouveau système d'exploitation. Pour ceci, appuyez sur PAGE h jusqu'à ce que vous obteniez cet écran :



L'écran vous informe que vous allez charger un système d'exploitation et le numéro de la version est affiché sur la ligne du bas. Appuyez sur GO pour le charger.

Contrairement aux fonctions de chargement que nous avons vues précédemment, un message légèrement différent sera affiché :

```
Reboot + clear?
GO          ABORT
```

Charger manuellement un nouveau système d'exploitation réinitialisera entièrement la machine et vous perdrez les échantillons, programmes, multis ou effets pouvant être en mémoire. Répondez GO (F1) si vous voulez continuer (SOYEZ PRUDENT !) ou ABORT (F2) pour annuler l'opération.

---

[4] Il est également possible de lancer un système d'exploitation à partir d'un disque dur. Dans ce cas, le système d'exploitation DOIT être dans le volume 1 du lecteur sur le numéro d'identification SCSI 5. Quand vous allumez le S2000, il recherchera d'abord s'il se trouve une disquette dans le lecteur avec un système d'exploitation valable. S'il n'y en a pas, il recherchera s'il existe un système d'exploitation dans le volume 1 sur le numéro d'identification SCSI 5. En supposant qu'il existe, le système d'exploitation sera lancé à partir du disque dur. Si le système d'exploitation est situé ailleurs que dans le volume 1 sur le numéro d'identification SCSI 5, le lancement n'aura pas lieu.

CHARGEMENT À PARTIR DE CD-ROM D'AUTRES FABRICANTS

Sur le S2000, vous avez accès à la vaste sonothèque Akai, mais vous pouvez également charger des sons à partir de CD-ROM réalisés par d'autres fabricants d'échantillonneurs, ce qui vous donne par conséquent accès à encore plus de sons. Quand vous passez en mode LOAD et que vous appuyez sur HDSK pour charger des données à partir d'un disque dur, le S2000 cherchera un disque dur valable. Si le disque dur est un disque dur Akai formaté, vous pourrez charger une sonothèque Akai à partir d'un disque dur ou CD-ROM. Si, cependant, il s'agit d'un disque dur/CD-ROM formaté pour une autre marque, vous pourrez y accéder et charger les sons qui s'y trouvent.

Pour utiliser ce type de CD-ROM réglez le numéro d'identification SCSI comme il convient, en mode GLOBAL (par ex. votre disque Akai est réglé sur 5 (numéro par défaut) et le CD-ROM de l'autre fabricant, par ex. sur 4). Pour charger des sons à partir de ce disque, sélectionnez le numéro d'identification SCSI 4 dans la page GLOBAL. Maintenant, quand vous passez en mode LOAD, le S2000 cherchera d'abord un disque dur ayant le numéro d'identification 4. Bien entendu, il n'en trouvera pas, il explorera alors de nouveau, cherchant un disque dur/CD-ROM formaté par un autre fabricant. Comme ce lecteur est sur le numéro d'identification SCSI 4, il le trouvera et vous pourrez charger les sons. En fait, l'opération est très simple et sera très similaire au chargement de sons à partir d'un disque formaté Akai, excepté que vous n'aurez pas autant d'options pour le chargement.

En supposant qu'un CD-ROM d'une autre marque ait été trouvé, appuyer sur F2 affichera l'écran suivant :

```
EIII    LOAD  All
Proteus1/PoP   GO
```

Vous pouvez charger des sons à partir d'un CD-ROM d'une autre marque de plusieurs façons. Vous pouvez charger un volume entier (c'est à dire tous les sons) ou vous pouvez charger des programmes individuels.

La première page permet de charger un volume Akai entier (contrairement à un volume complet de CD-ROM). Le nom du volume sera affiché (dans l'exemple affiché ci-dessus PROTEUS1/POP). Appuyez sur GO pour charger le volume entier.

Pour charger un seul programme, appuyez sur PAGE h. Vous obtiendrez cet écran :

```
EIII    LOAD  Ind
32 Voice Gra   GO
```

Utilisez la molette DATA pour sélectionner le programme individuel que vous voulez charger. Appuyez sur GO pour le charger.

Dans les deux cas, le message habituel sera affiché :

```
Clear mem first?
CLEAR       LOAD
```

Vous devez appuyer sur F1 ou F2 selon le cas.

Si le disque provient d'un autre fabricant, le même processus s'applique et l'opération est pratiquement celle décrite ci-dessus.

NOTES CONCERNANT LE CHARGEMENT DE SONOTHÈQUES PROVENANT D'AUTRES FABRICANTS

Il existe certaines limites concernant l'utilisation de sonothèque réalisés par d'autres fabricants.

> ***NOTE:*** *Bien que cette explication se rapporte à un CD-ROM, des disques durs utilisés avec des échantillonneurs d'autres marques peuvent aussi fonctionner.*

- Des programmes superposés utilisant plusieurs "presets" ou ceux réalisés à l'aide de divers "patches" seront chargés comme un "preset" ou "patch" unique dans le S2000. Dans ce cas, chargez tous les "éléments" particuliers (c'est à dire presets et patches) et superposez-les en mode MULTI.

- S'il y a plus de 128 programmes dans le volume, arrivé au programme 129 le S2000 reviendra à 1, pour que le n°129 devienne n°1, le n°130 devienne le n°2, etc. Vous pouvez les renuméroter sur le S2000 si vous le désirez en modes SINGLE ou MULTI à l'aide des fonctions RNUM ou PNUM.

- En raison des différentes configurations de paramètre de son relatifs aux différentes marques d'échantillonneurs, le S2000 convertira certains paramètres pour les rendre compatibles avec ceux du Akai (les données d'échantillon ne sont pas affectées). Cependant, ceci peut modifier légèrement le son et nécessiter un reréglage pour qu'il sonne comme sur l'échantillonneur source.

- Avec des échantillons ayant une courte boucle, vous constaterez des différences dans la durée de la boucle. Utilisez FIND ou réglez manuellement la longueur de la boucle sur le S2000.

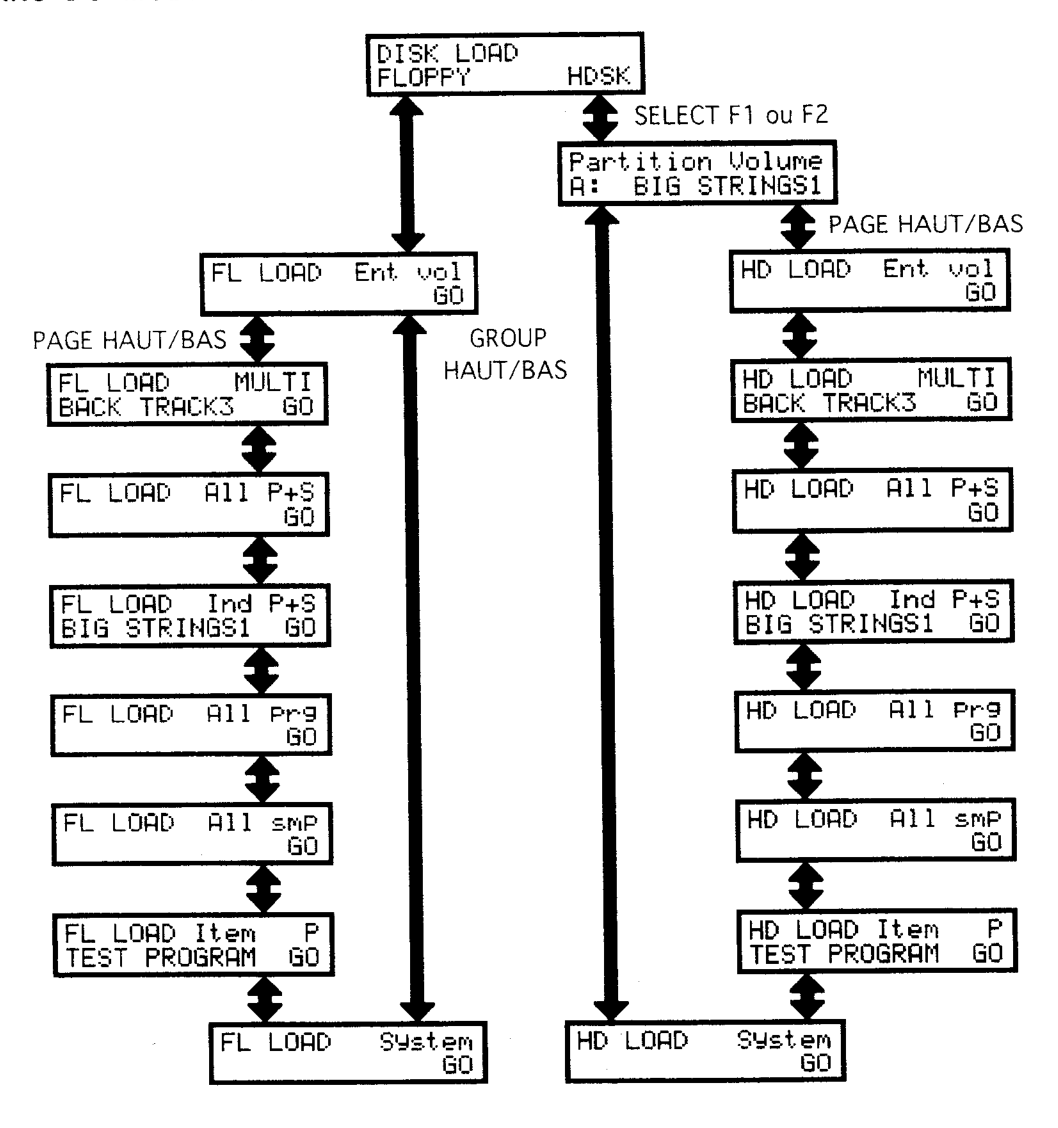
- Le S2000 peut lire uniquement des CD-ROM/disque dur contenant un maximum de 512 MOctets. Des CD-ROM ou disques dur plus grands peuvent être utilisés mais les données stockées au-delà de 512 MOctets seront ignorées.

- Le S2000 est fourni avec 2MOctets de RAM en standard. Cependant, certains sons d'autres fabricants réclament davantage de place (comme beaucoup de CD-ROM Akai d'ailleurs), aussi nous vous conseillons d'augmenter la mémoire pour permettre cette utilisation.

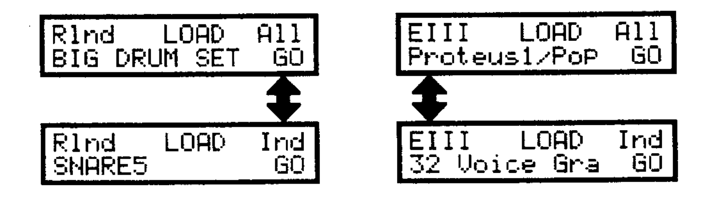
- Lorsqu'ils sont chargés dans le S2000 et réglés à la perfection, il vaut mieux sauvegarder de tels sons sur une disquette formatée Akai pour que vous puissiez les charger de nouveau comme fichiers de sons Akai standard, sans avoir besoin de les rééditer.

Bien que le S2000 puisse utiliser des sons réalisés pour d'autres fabricants, la façon dont ces échantillonneurs fonctionnent est différente et certains réglages pourraient s'avérer nécessaires pour optimiser le son selon vos besoins. Cependant, nous espérons que le fait de pouvoir accéder à des sonothèques d'autres marques l'emportera sur ce léger inconvénient. Si cela peut être une consolation, les programmes et échantillons Akai nécessitent un reréglage lorsqu'ils sont importés dans d'autres échantillonneurs !

ÉCRANS DU MODE LOAD



Si le lecteur connecté utilise le format d'un autre fabricant, vous obtiendrez ces écrans quand vous appuierez sur HDSK



MODE SAVE

Dès que vous avez chargé ou édité des données, ou échantillonné vos propres sons, vous devez les sauvegarder. Ceci s'effectue en mode SAVE. Si vous avez utilisé le mode LOAD, vous remarquerez beaucoup de similitudes entre les deux modes. Appuyez sur la touche SAVE pour afficher cet écran :

```
DISK SAVE
FLOPPY        HDSK
```

Ici, vous devez choisir entre sauvegarder sur disquette ou disque dur.

NOTE: *Contrairement aux synthétiseurs qui ont leurs sons stockés en ROM, le S2000 ne conserve pas le contenu de sa mémoire quand vous l'éteignez. Il est par conséquent essentiel de sauvegarder votre travail avant d'éteindre le S2000.*

Il vaut également mieux sauvegarder votre travail régulièrement pour éviter la perte accidentelle de données. Un coupure de courant inopinée pourrait vous faire perdre une journée de travail. Sauvegarder régulièrement permet aussi de réparer une erreur telle que l'effacement accidentel d'un échantillon ou programme ou une fonction de traitement d'échantillon ne donnant pas le résultat que vous aviez prévu. Ce type d'accident arrive même aux programmeurs expérimentés !

SAUVEGARDER LA MÉMOIRE ENTIÈRE SUR DISQUETTE OU DISQUE DUR

Sauvegarder sur disquette ou disque dur s'effectue exactement de la même façon. Sélectionner FLOPPY pour obtenir cet écran :

```
FL SAVE  Ent vol
              GO
```

Nous y reviendrons dans un moment.
Sélectionner HDSK donnera cet écran :

```
Partition Volume
A:  BIG STRINGS1
```

Ici, vous pouvez sélectionner la partition et le volume dans lequel vous voulez sauvegarder. Appuyez sur F1 et utilisez la molette DATA pour sélectionner la partition puis appuyez sur F2 et utilisez la molette DATA pour sélectionner le volume sur lequel vous voulez sauvegarder.

NOTE:*Le plus souvent, vous sauvegarderez probablement dans un volume inutilisé. Il se présentera comme ceci :*

```
Partition Volume
A:  004 Inactive
```

Ceci indique que le volume 4 dans la partition A est inutilisé.

Bien entendu, vous pouvez aussi sauvegarder dans un volume "actif", mais faites attention de ne pas remplacer ou effacer les précieuses données qui s'y trouvent.

Lorsque vous avez sélectionné la partition et le volume, appuyez sur la PAGE h. Vous obtiendrez cet affichage :

```
HD SAVE  Ent vol
              GO
```

A partir de maintenant, le processus de sauvegarde sur disquette ou disque dur est identique, c'est à dire :

```
FL SAVE  Ent vol
              GO
```

```
HD SAVE  Ent vol
              GO
```

Pour sauvegarder, appuyez sur F2 - GO. Ce message sera affiché :

```
Wipe disk first?
WIPE        SAVE
```

```
Wipe vol first?
WIPE        SAVE
```

Pour une disquette, il vous sera demandé si vous voulez effacer la disquette (c'est à dire tout effacer ce qui s'y trouve) avant de sauvegarder, de même que pour un disque dur, il vous sera demandé si vous voulez effacer le volume que vous avez sélectionné pour la sauvegarde. Appuyez sur F1 ou F2 selon le cas. WIPE effacera la disquette/le volume tandis que SAVE ajoutera simplement sur la disquette/le volume ce que vous sauvegardez. Lorsque les données sont en cours de sauvegarde, vous verrez ce type de message :

```
Saving sample . .
    AMBIENT SNAR
```

NOTE: *S'il n'y a pas de disquette insérée dans le lecteur ou s'il y a un problème avec le disque dur, vous obtiendrez les messages :*

```
NO DISK !
```

```
Hdisk not ready.
Waiting. .  SKIP
```

Insérez une disquette dans le lecteur ou vérifiez les connexions du disque dur, les numéros d'identification SCSI, etc..

Vous pouvez aussi avoir le message :

```
UNKOWN FORMAT!
or unformatted?
```

Ceci indique que la disquette ou le disque dur doit être formaté. Veuillez vous reporter au chapitre concernant les pages GLOBAL pour plus de détails sur le formatage d'une disquette et d'un disque dur.

Il va sans dire que si vous sauvegardez sur disquette ou sur une cartouche Syquest ou un disque Magnéto-Optique, l'ergot de protection contre l'écriture doit être enlevé ! Si la disquette est protégée contre l'écriture, le message suivant sera affiché :

```
DISK IS WRITE
PROTECTED!
```

Si vous essayez de sauvegarder sur une cartouche ou un disque MO protégé contre l'écriture, vous verrez le message suivant :

```
HARD DISK READ
ERROR!
```

REMARQUES SUR LA SAUVEGARDE DE DONNÉES

Sauvegarder le contenu de la mémoire entière est une façon rapide et pratique de sauvegarder des données. Cependant, sachez ceci :

1 Vous devez avoir suffisamment de place libre sur la disquette. Si vous sauvegardez sur une disquette, lorsqu'elle est pleine, vous obtiendrez le message :

```
Insert new disk!
ABORT          GO
```

Insérez une nouvelle disquette et appuyez sur F2 - CONTINUE. Si des disquettes supplémentaires sont nécessaires, vous continuerez à voir ce message jusqu'à ce que la sauvegarde soit terminée. Si vous souhaitez suspendre le processus de sauvegarde quand ce message sera affiché, appuyez sur F1.

2 Si vous sauvegardez sur le disque dur et qu'il est plein, ce message sera affiché :

```
Hard disk full!
```

Vous ne pouvez alors pas faire grand chose à part effacer des données dans d'autres volumes.

3 Faites très attention de ne pas remplacer accidentellement les données d'une disquette ou d'un volume du disque dur quand vous sauvegardez. Il est très facile de travailler rapidement sur le S2000 et d'appuyer sans réfléchir sur SAVE, GO, WIPE, mais pendant la sauvegarde de données, il vaut mieux être prudent. Si vous avez un doute à propos du contenu d'une disquette ou d'un volume de disque dur sur lequel vous allez sauvegarder, appuyez sur LOAD pour en vérifier d'abord le contenu.

SAUVEGARDER DIVERS OBJETS SUR DISQUETTE

Vous aurez parfois besoin de sauvegarder des données autres que la mémoire complète sur disquette. Le système souple de gestion de fichier du S2000 le permet.

SAUVEGARDER UN MULTI

Un aspect très pratique de la gestion de fichier du S2000 est la possibilité de sauvegarder un multi avec ses programmes associés et les échantillons associés à ces programmes. Si la carte d'effets optionnelle a été installée, les fichiers d'effets sont également sauvegardés. Ceci s'effectue sur la page suivante :

```
FL SAVE    Multi      HD SAVE    Multi
BACK TRACK3   GO      BACK TRACK3   GO
```

Ici, l'écran indique que vous allez sauvegarder un multi appelé BACK TRACK3. Les programmes (et leurs échantillons associés) ainsi que les fichiers d'effets seront aussi sauvegardés. Donc, quand vous rechargerez ultérieurement ce multi, tout sera chargé avec lui.

> ***CONSEIL** : Nous vous suggérons de procéder ainsi :*
>
> - *Chargez en mémoire divers programmes à partir de volumes de différents disques durs/disquettes en sélectionnant LOAD INDP+S (programmes individuels et leurs échantillons associés).*
> - *Assignez chaque programme à une partie multitimbrale et réglez de façon appropriée les paramètres de chaque partie.*
> - *Assignez les effets (si la carte d'effets optionnelle a été installée).*
> - *Quand vous êtes satisfait du multi, sauvegardez-le sur une nouvelle disquette/nouveau volume de disque dur, vide, à l'aide de l'option SAVE MULTI.*
> - *Utilisez LOAD ENT VOL ou LOAD MULTI pour tout recharger quand vous voulez de nouveau vous servir de ce multi.*

SAUVEGARDER TOUS LES PROGRAMMES ET LEURS ÉCHANTILLONS

Si vous sauvegardez sur disquette ou disque dur à partir de la page SAVE ENT VOL, appuyez une fois sur PAGE h. Cet écran sera affiché :

```
FL SAVE   All P+S     HD SAVE   All P+S
               GO                    GO
```

Ici vous pouvez uniquement sauvegarder tous les programmes et échantillons. Le MULTI et les fichiers d'effets seront ignorés et non sauvegardés. Appuyer sur GO donnera le message habituel :

```
Wipe disk first?      Wipe vol first?
WIPE         SAVE     WIPE         SAVE
```

Vous devez répondre en conséquence en appuyant sur F1 ou F2.

SAUVEGARDER UN PROGRAMME INDIVIDUEL ET SES ÉCHANTILLONS

Il est parfois pratique de sauvegarder un programme unique et ses échantillons associés. Ceci s'effectue sur la page suivante :

```
FL SAVE  Ind P+S      HD SAVE  Ind P+S
BIG STRINGS1   GO     BIG STRINGS1   GO
```

Dans cette page, vous pouvez aussi voir le nom du programme que vous allez sauvegarder. Appuyez sur F1 et utilisez la molette DATA pour sélectionner le programme à sauvegarder. Appuyez sur GO pour faire démarrer le processus de sauvegarde, vous devrez répondre de façon appropriée au message WIPE:SAVE ? Le programme sélectionné et tous ses échantillons associés seront sauvegardés.

SAUVEGARDER UNIQUEMENT TOUS LES PROGRAMMES

Parfois, lorsque vous avez effectué de nombreux changements sur les programmes (mais pas nécessairement sur leurs échantillons associés), il est pratique de sauvegarder en mémoire tous les programmes. Ceci peut s'exécuter sur la page suivante :

```
FL SAVE  All Prg      HD SAVE  All Prg
              GO                    GO
```

Comme d'habitude, appuyez sur GO. Vous aurez le message suivant :

```
Wipe disk first?      Wipe vol first?
WIPE        SAVE      WIPE        SAVE
```

Si vous mettez simplement à jour des programmes déjà sauvegardés sur disquette, utilisez SAVE pour remplacer les programmes mais laisser tous les échantillons, multis, fichiers d'effets intacts.

SAUVEGARDER UNIQUEMENT TOUS LES ÉCHANTILLONS

Lorsque vous travaillez sur l'édition d'échantillons, il est nécessaire de les sauvegarder périodiquement . Vous pouvez le faire sur la page suivante :

```
FL SAVE  All smp      HD SAVE  All smp
              GO                    GO
```

Comme d'habitude, appuyez sur F2 pour lancer la sauvegarde et répondez en conséquence au message WIPE/SAVE ?

SAUVEGARDER DES OBJETS INDIVIDUELS

Vous pouvez aussi sauvegarder un objet particulier, qui peut être un programme unique, un échantillon, un multi, un fichier d'effets. Ceci s'effectue sur la page suivante :

```
FL SAVE Item   P      HD SAVE Item   P
BIG STRINGS1  GO      BIG STRINGS1  GO
```

Le nom de l'objet à sauvegarder est affiché et vous devez appuyer sur F1 puis utiliser la molette DATA pour le sélectionner. Dans le coin supérieur droit, vous verrez :

P Ceci indique que l'objet choisi est un programme

S Ceci indique que l'objet choisi est un échantillon

M Ceci indique que l'objet choisi est un multi

X Ceci indique que l'objet choisi est un fichier d'effets

Comme d'habitude, vous devez appuyer sur F2 - GO pour lancer le processus de sauvegarde et répondre de façon appropriée au message WIPE/SAVE ?

SAUVEGARDER DES SYSTÈMES D'EXPLOITATION

Le système d'exploitation du S2000 peut être sauvegardé sur disquette ou disque dur si vous le désirez :

```
FL SAVE    System        HD SAVE    System
VERSION 1.00    GO       VERSION 1.00    GO
```

Comme d'habitude, appuyez sur GO pour démarrer le processus de sauvegarde et répondez de façon appropriée au message WIPE/SAVE ?

NOTE: *Il est bon d'effectuer une copie de sécurité du système d'exploitation pour vous protéger d'un effacement accidentel de la disquette d'origine.*

NOTES SUR LA SAUVEGARDE DU SYSTEME D'EXPLOITATION SUR DISQUE

Comme le système d'exploitation du S2000 n'est pas sur EPROM, celui-ci est toujours chargé à partir d'une disquette. Vérifiez toujours qu'elle se trouve bien dans le lecteur lorsque vous utilisez le S2000. NOUS VOUS CONSEILLONS VIVEMENT DE FAIRE DES COPIES DE SÉCURITÉ PAR PRÉCAUTION.

Quand vous sauvegardez sur disque un système d'exploitation, il est possible de sauvegarder votre propre système par défaut qui annulera celui programmé en usine. Par exemple, si vous avez une façon particulière d'enregistrer et d'échantillonner, vous pouvez sauvegarder tous les paramètres d'enregistrement tels que durée d'échantillonnage par défaut, méthode de départ, etc. Vous pouvez aussi sauvegarder les réglages d'entrée numérique et les numéros d'identification SCSI de disque dur et la taille d'un secteur. Quand vous allumerez votre échantillonneur avec cette disquette dans le lecteur, ils seront chargés.

Vous pouvez même sauvegarder votre propre programme de test en réglant les paramètres comme vous le souhaitez et le sauvegarder comme un programme ordinaire sur la disquette du système d'exploitation. Ceci aussi sera chargé à l'allumage, vous procurant un modèle plus approprié pour travailler.

Vous pouvez aussi adapter le système d'exploitation à vos propres besoins.

Vous pouvez sauvegarder le système d'exploitation sur une disquette, mais vous pouvez aussi sauvegarder le système d'exploitation sur le VOLUME 1 du disque dur réglé sur le numéro d'identification SCSI 5 pour que le lancement se fasse à partir du disque dur. Attention, sauvegarder sur un volume autre que le volume 1 ne fonctionnera pas et sauvegarder sur un disque dur ayant un autre numéro d'identification SCSI que 5 ne fonctionnera pas non plus. Le système d'exploitation DOIT toujours être sur le volume 1 du lecteur ayant le numéro d'identification SCSI 5 pour que le lancement ait lieu à partir du disque dur.

NOMMER LES VOLUMES DU DISQUE

Pour savoir où chaque chose est conservée, il est bon de nommer les disquettes/volumes de disque dur. Ceci s'effectue sur la page suivante (PAGE h) :

```
FL Volume name           HD Volume name
              NAME                     NAME
```

Appuyer sur NAME provoquera l'affichage de cet écran :

```
Vol 001 Inactive         Vol 001 Inactive
               VOL                      VOL
```

Utilisez la molette extérieure pour déplacer le curseur dans le champ de nom et utilisez la molette DATA pour entrer les caractères qui conviennent. Lorsque vous avez entré un nom correct, appuyez sur F2 (VOL) pour nommer le volume.

NOTE 1: *Il n'y a aucun message d'avertissement ici. Si vous faites une erreur, recommencez simplement !*

NOTE 2: *Si vous nommez une disquette, cartouche Syquest ou disque magnéto-optique (MO), la protection contre l'écriture doit être enlevée.*

EFFACER DES OBJETS D'UN DISQUE

Il est parfois nécessaire d'effacer des objets d'un disque. Ceci s'effectue sur la page suivante :




```
HD DELETE      P
FAT BASS SYN  GO
```

Vous verrez le nom du fichier à effacer. Dans le coin supérieur droit, vous verrez si c'est un P (programme) ou un S (échantillon) que vous allez effacer. Utilisez la molette DATA pour sélectionner le fichier à effacer et appuyez sur F2 (GO) pour l'effacer. Le message suivant s'affichera :

```
Del?FAT BASS SYN
GO         ABORT
```

```
Del?FAT BASS SYN
GO         ABORT
```

Appuyez sur F1 pour effacer le fichier ou sur F2 pour annuler la procédure.

NOTE: *Si vous effacez un fichier sur une disquette, cartouche Syquest ou disque magnéto-optique, la protection contre l'écriture doit être enlevée.*

ÉCRANS DU MODE SAVE

